

Mellan regler och möjligheter: Elevers digitala aktiviteter ur ett beteendearkeologiskt perspektiv, inspirerat av 1900-talets fyrorn

Tänkt målgrupp: pedagoger, elevhälsa, skolledare

Ämne: digitala verktyg i undervisningen

Nyckelord: pedagogisk utveckling, skolmiljö, tillgängliga lärmiljöer, social informatik

David Hallberg

allav@jonkoping.se, Sanda utbildningscentrum
(Sandagymnasiet), Jönköping
david.hallberg@ju.se, HLK, Höskolan i
Jönköping

Inledning

Elever beskylls för att fuska med digitala verktyg, använda datorn till annat än det skolan säger, smuggla in mobilen i klassrummet, kringgå säkerhetssystemen under prov med digitala examinationsverktyg. Listan kan göras längre. Skolverket har exempelvis en artikel om hur vi ”[h]antera[r] störande och oroliga beteenden i undervisningen” (Skolverket, 2025).

Med avstamp i Skolverket och FN:s mål om att verka för inkluderande och säkra skolmiljöer som stödjer livslångt lärande (FN, u.å.), presenterar jag ett beteendearkeologiskt perspektiv för att förstå elevernas digitala agerande, ur deras eget perspektiv. Men även för att ta vara på deras kreativitet på ett konstruktivt och positivt sätt. Det vill säga, ett ekologiskt samspel med utvecklingen.

Syfte

Genom ett beteendearkeologiskt perspektiv syftar presentationen till att:

- exemplifiera elevers digitala agerande ur deras eget perspektiv.
- utmana traditionella föreställningar om ordning och disciplin i skolan.
- förstå elevernas handlingsutrymme som en resurs för pedagogisk utveckling.

Målet är att bidra till utvecklingen av inkluderande och säkra lärmiljöer som främjar livslångt lärande, i linje med Skolverket och FN:s globala mål.

Teori

Beteendearkeologin studerar *människans interaktion* med *artefakter* (tex. dator eller stol) i olika *aktiviteter*, oavsett tid och plats (Reid, mfl., 1975). Ett centralt argument inom beteendearkeologin är att artefakterna människan använder är så viktiga för oss att det inte vore meningsfullt att studera människan separat från dessa (Walker & Schiffer, 2006). Det vill säga, en *helhet* och inte enbart en interaktion. För att artefakten ska kunna förstås måste vi förstå de aktiviteter, eller sociala praktiker, i vilken den är inblandad. Dessa aktiviteter blir möjliga genom olika *teknologier*. Teknologi är en process som inte enbart ger upphov till en artefakt, utan även en rad andra händelser. Artefakten kan därför beskrivas som en del av en rad olika teknologier. Därför används även uttrycket 'att göra teknologi' (Bleed, 1997)

Tillvägagångssätt

Reflektioner och fallbeskrivningar förankras i empiri och litteratur, tex. min doktorsavhandling (Hallberg, 2014) och andras forskning med relevans för nutid (tex. Schiffer, 2005; Seidl, 2024). Jag utgår från elevens perspektiv och tar medvetet deras parti för att belysa deras utmaningar (Freire, 2000).

Resultat

Beteendearkeologin visar hur elevernas digitala agerande kan tolkas som en del av deras handlingsutrymme och kreativitet. Dessa perspektiv fungerar som underlag för vidare diskussioner om hur skolmiljöer kan stödja både ordning, elevens aktiva deltagande, och deras kreativitet.

Referenser

- Bleed, P. (1997). Content as variability, result as selection: Toward a behavioral definition of technology. *Archaeological Papers of the American Anthropological Association*, 7(1), 95–104. [AnthroSource](#)
- Freire, P. (2000). *Pedagogy of the oppressed* (M. B. Ramos, Trans.; 30th anniversary ed.). Continuum. files.libcom.org
- Förenta Nationerna. (u.å.). *Goal 4: Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all*. Hämtad 19 september 2025, från <https://sdgs.un.org/goals/goal4>
- Hallberg, D. (2014). *Lifelong learning: The social impact of digital villages as community resource centres on disadvantaged women* (Doctoral thesis, Department of Computer and Systems Sciences, Stockholm University). <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:su:diva-103115>. su.diva-portal.org+1
- Reid, J. J., Schiffer, M. B., & Rathje, W. L. (1975). Behavioral archaeology: Four strategies. *American Anthropologist*, 77(4), 864–869. [JSTOR](#)
- Schiffer, M. B. (2005). The electric lighthouse in the nineteenth century: Aid to navigation and political technology. *Technology and Culture*, 46(2), 275–305. <https://doi.org/10.1353/tech.2005.0098>. [ResearchGate](#)

- Seitl, C. (2024). There is another room on the other side of the screen: Learning via Zoom in a hybrid context. *International Journal on Studies in Education*, 6(3), 463–485. <https://doi.org/10.46328/ijonse.249>
- Skolverket. (2025, 5 maj). *Hantera störande och oroliga beteenden i undervisningen*. <https://www.skolverket.se/kompetensutveckling/stod-i-arbetet/hantera-storande-och-oroliga-beteenden-i-undervisningen>
- Walker, W. H., & Schiffer, M. B. (2006). The materiality of social power: The artifact-acquisition perspective. *Journal of Archaeological Method and Theory*, 13(2), 67–88. <https://doi.org/10.1007/s10816-006-9002-4>